

Történeti szerepjátékok és a problémamegoldó gondolkodás

KOJANITZ LÁSZLÓ

Régi tapasztalat, hogy a 11-12 évesek történelemtanulása során mekkora élményt nyújt a gyerekeknek a szerepjáték. E korosztálynál az is megfigyelhető, hogy egy-két jó képességű tanulón kívül a többség nehezen képes megragadni a konkrét történelmi események mögött húzódó általános összefüggéseket. E gond mérlegelésekor fontos figyelembe venni, hogy a megértés problémája nemcsak a kognitív képességekkel függ össze, hanem ebben az affektív, akarati tényezőknek is komoly szerepe van. Leegyszerűsítve ezt a kérdést, sok múlik azon, hogy a tanuló kellően motivált-e ahhoz, hogy egy történelmi problémán gondolkodjon.

Mindezen tapasztalatok alapján évek óta keresem a konkrét megoldási formákat ahhoz, hogy miként lehet a gyerekek számára a szerepjáték élményét a történelmi problémamegoldás feladatával összekapcsolni úgy, hogy se a játék öröme, se a feladat komolysága ne szenvedjen csorbát.

A kiindulópontom a következő. A gyerekek szívesen és kellően könnyed fantáziával vesznek részt a szerepjátékokban. Ez a pedagógiai szituáció alkalmat kínál arra, hogy az egyébként szárazabbnak tűnő vagy nehezebben érthető történelmi jelenségek és összefüggések megelevedjenek. Az életszerűség pedig már nemcsak a jelenetek eljátszására, hanem a háttérükben húzódó történelmi "törvény-szerűségek" megértésére is inspirálhatja őket. A magam gyakorlatában mindig valamilyen problémamegoldó feladattal, leginkább az események menetére vagy a résztvevők motívumaira vonatkozó kérdésekkel kapcsolom össze a szerepjátékokat. Ez azt is jelenti, hogy maga a játék egy differenciált tanulásirányítással megvalósított feladatsor élményszerű lezárása, amely az elvégzett munka minőségét is jól tükrözi a tanulók és a tanár számára. A differenciált tanulásirányítás legkönnyebben kivitelezhető formája, amikor a jobb képességű tanulók a feladathoz szükséges információk megismerése után az osztályterem kívül önállóan beszélnek meg az eljátszandó jelenetben tetten érhető összefüggéseket, és ezek figyelembevételével tervezik meg a szerepjáték részleteit. Ezalatt a tanár a több segítséget igénylő gyerekekkel közösen beszélheti meg ugyanazt a történelmi szituációt, amelyhez a szerepjáték kapcsolódik majd, lépésről lépésre haladhatnak végig az összefüggéseken. Így az egyik csoport a játék öröme mellett az önálló problémamegoldás élményét is átélheti, a másik csoport pedig megkapja a megfelelő segítséget ahhoz, hogy tájékozott, felkészült nézője és értékelője legyen a többiek által eljátszott jelenetnek. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy csak a jobbak szerepeljenek mindig. A játékoság, a szereplési vágy, az önállóság, az aktív közreműködés, a beavatottság, az életszerűség a 11-12 éves tanulók természetes szükséglete, ezek együttes kielégítésével a tanulás élménnyé tehető. Így még hónapok múlva is feleleveníthető a tanulókkal egy adott történelmi helyzet. Aki tanítja e korosztályt, az tudja, hogy ez nem kis dolog.

A továbbiakban néhány konkrét példával, valamint a hozzájuk fűzött tapasztalatokkal, megjegyzésekkel szeretném bemutatni azt, hogy miként és milyen feltételek mel-

lett kapcsolható össze egy történelmi problémahelyzet megértése a szerepjátékkal mint tanulási formával.

Az alábbi feladatsor, amelyet egy közös, mindenkit megmozgató játék zár, két tanítási óra alatt végezhető el. A feladatsort a görög történelem eseményei közül a marathoni csata megismérése előzi meg közvetlenül. A feladatokat fénymásolt feladatlapokon minden tanuló kézhez kapta, de elvégezhető e segítség nélkül is, legfeljebb egy tanítási órával több idő kell hozzá. A felhasználandó szövegrészleteket tartalmazó könyvek többsége 10-15 példányban rendelkezésre állt az iskolai könyvtárban.

A kézhez kapott feladatlap a következő feladatokat tartalmazta.

Vita a népgyűlésen

1. A népgyűlés

a. A tankönyved tárgymutatója segítségével nézz utána, hogyan zajlottak le az athéni népgyűlések. Olvasd el figyelmesen az erről szóló részt!

b. Húzd alá az alább felsorolt athéni emberek közül azokat, akik nem vehettek volna részt a népgyűlésen!

| | |
|--|-------------------------|
| kovácsmester | földbirtokos |
| a kovácsmester felesége | a földbirtokos felesége |
| Miltiádész | a földbirtokos kisfia |
| Miltiádész felesége | athéni munkanélküli |
| a városban nemrég letelepedő kereskedő | bányász rabszolga |
| tengerész | költő rabszolga |

száz éves vak zenész

c. Azoknak, akiket nem húztál alá, mi a közös elnevezésük?

d. Diószegi György: A bölcsélet eredete című könyvében keresd meg azt a részt, ahol az athéni cserépszavazásról olvashatsz!

e. Miről döntöttek cserépszavazással?

f. Hogyan zajlott le a szavazás?

g. Az idegen szavak és kifejezések szótárának segítségével húzd alá a cserépszavazás görög eredetű idegen elnevezését!

demokrácia, démosz, epitáfium, hipotézis, hipszometria, osztracizmus

2. Themisztoklész és Ariszteidész

a. Castiglione László: Az ókor nagyjai című könyvében keresd meg a feladat címében szereplő két athéni politikusról szóló részt! Írd ki e szövegekből a Themisztoklész és Ariszteidész származására vonatkozó adatokat! Felsorolásszerűen írd le a két politikus személyes tulajdonságait is!

Themisztoklész Ariszteidész

b. A Régen volt, hogy is volt olvasókönyvből Az athéni népgyűlés döntést hoz című olvasmány alapján készüdj fel arra, hogy a népgyűlésen eljátszd Themisztoklész vagy Ariszteidész szerepét! Ügyelj a szereplő által elmondottak tartalmára, érvelésére és fogalmazásmódjára egyaránt!

3. Szárazon vagy tengeren?

Olvasd el Kertész István: Ókori hősök, ókori csaták című könyvéből az 52-53. oldalon található szöveget! Az alábbi feladatokat az itt olvasottak alapján igyekezz elvégezni!

Holnap lesz a sorsdöntő népgyűlés, amelyen eldől, hogy Athén polgárai támogat

ják-e Themisztoklész tervét vagy sem. (Dönts el, hogy te kit szeretnél játszani a vitában! Húzd alá akit választottál!)

gazdag földbirtokos, kereskedő, kézműves, napszámos, kisbirtokos paraszt
 Lefekvés előtt gondold végig újra, hogy te kit fogsz támogatni a holnapi népgyűlésen! Mielőtt végleg döntenél, a következőket mérlegeld a magad érdekei szerint!

Mi lesz a holnapi vita tárgya?

Themisztoklész várhatóan mi mellett fog érvelni?

Ariszteidész szerinted mi mellett foglal majd állást?

Te melyiküket fogod támogatni? Miért?

Fogalmazd meg olyan érveket, amelyekkel a várhatóan szenvedélyes vitában a többi athénit is meg tudod esetleg győzni a saját véleményed igazáról!

Ha cserépszavazásra kerül sor, valószínűleg kinek a nevét fogod felírni?

ΑΡΙΣΤΕΙΔΕΣ ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΣ

A munka azzal kezdődik, hogy az osztály többsége a népgyűlésre vonatkozó információkat kell, hogy megszeresse az 1. feladathoz tartozó kérdések segítségével. A differenciálást úgy lehet biztosítani, hogy a leggyengébbekkel, miután önállóan megkeresik a tárgymutató segítségével a megfelelő részt a tankönyvben, közösen elolvassuk és megoldjuk a b. és c. feladatot. A jobbak önállóan kell hogy végezzenek a d., e., f., g feladatokkal is. Néhány tanuló egyéni munkaként már eközben Ariszteidészről és Themisztoklészről olvas és felkészül ennek szóbeli ismertetésére. Fontos, hogy ennek segítségével a tanulók ismereteket szerezzenek Themisztoklész és Ariszteidész személyes tulajdonságairól azelőtt, hogy közösen elolvassanak a vitájukról szóló olvasmányt. A szöveg megismerése után kérdésekkel érdemes ellenőrizni azt, hogy a tanulók megértették-e a vita lényegét. Érinteni lehet már, hogy a vitában résztvevők véleményét és döntését milyen tényezők motiválták.

A következő órára az otthoni feladat az, hogy a könyvtárban mindenki olvassa el az Ókori népek, ókori csaták című könyvből megadott részt. Ennek alapján oldja meg a Szárazon vagy vizen? című fejezet feladatait. Persze utalni kell arra, hogy a következő órán az osztály tényleg el fogja játszani az egész népgyűlést, és így ezek a feladatok a közös játékhoz szükséges előkészületet jelentik. Fel kell hívni arra is a figyelmet, hogy aki Themisztoklész vagy Ariszteidész szerepét szeretné eljátszani, az külön is tervezze meg a vitában elmondott beszédét. Azt is érdemes kiadni feladatnak, hogy keressenek és hozzanak magukkal egy-egy cserépdarabot, hogy majd a vita lezárása után korhű betűkkel korhű anyagon tudják leadni a szavazatukat. A második órán, a népgyűlés eljátszása előtt érdemes megtudakolni, hogy kik vállalkoznak a főszereplők eljátszására. Őket célszerű kiküldeni a teremből az írásbeli házi feladat megbeszélésekor. Így van idejük nyugodtan végiggondolni a feladatukat és ráhangolódhatnak a szerepükre, másrészt a többiek válaszaival kapcsolatban, hogy vajon Ariszteidész és Themisztoklész mivel fog érvelni a vitában, nem zavarja meg őket abban, amit maguk terveztek el. A tanár az írásban megoldott feladatok szűrőpróbaszerű felolvasztásával győződhet meg arról, hogy milyen színvonalon készültek fel a tanulók a játékra. Ha készülletlenséget tapasztal, érdemes lefűjni az egészet, mert hozzá kell szoktatni a gyerekeket ahhoz a szabályhoz, hogy játszani csak komolyan és felkészülten érdemes. Másrészt, ha félreértést tapasztal, még a játék előtt tisztázza és korrigálhatja azt.

Ezután kezdődhet a játék. Ebben a tanár kétféleképpen vehet részt: kívülállóként figyel és rábízta a situációk megoldását a tanulókra, vagy maga is szereplővé válva, a játék menetének megzavarása nélkül, hozzászólásaival és magatartásával tudja a játékot a kívánt irányba terelni. A népgyűlés eljátszásakor az vált be a leginkább, amikor, mint a vita pártatlan levezetője, magam is részt vettem a játékban. Ha több jelent-

kezd is van ugyanarra a főszerepre, érdemes mindegyiküknek lehetőséget adni, hogy beszédjüket előadják és vitába szálljanak a többiekkel. Ilyenkor arra is van mód, hogy az egyes szereplők értékelésével a játék közben továbbcsiszoljuk a jelenetet. Természetesen a gyerekek a kulturált vita szabályait is tanulhatják, és a vitában való sikeres részvételhez szükséges képességek is hatékonyan fejleszthetők. A cserépszavazás az egész játéknak hangulatos lezárását jelenti, és nagyon nagy élményt nyújt a gyerekeknek.

Az előbbi feladatsor úgy hiszem, megkívánta a tapasztalatokon alapuló kiegészítést. A következő két példa viszont valószínűleg külön magyarázat nélkül is képes illusztrálni a problémamegoldó gondolkodás és a szerepjáték összekapcsolódásának további lehetőségeit.

Belső küzdelmek Rómában

Az alábbi történetet a legsúlyosabb itáliai háborúk korából jegyezte fel Titus Livius. Ennek egy rövidített változatát olvashatjátok itt.

A volscusok elleni háborúk idején történt. A patriciusok igencsak szorgalmazták a háborút, de az elszegényedett plebejusok méltatlankodtak: ők harcolnak, otthon viszont módos polgártársaik tartják őket nyomorban és szolgaságban! Egy idős, csontig soványodott, sebhelyektől borított férfi – hajdan hős százados – körül csődület támadt. Útlegek friss nyoma éktelenítette el a hátát. Nemcsak földcscskéjéből forgatták ki a hitelezők, hanem végül kényszermunkára is fogták, s úgy megkínózták, mint egy szerencsétlen barmot...

Elképedés, majd felháborodás tört ki a gyűlésre összesereglett népben, már-már lázadás robbant ki. A szenátorok megszeppenten próbáltak alkudozni, de látni való volt, hogy csupán időhúzásból, amíg a fegyveresek meg nem érkeznek, hogy szétverjék a gyűlést. Épp akkor vágattak be a lovasok a félelmetes hírrrel: Róma ostromára készülnek a volscusok...

Folytasd a történetet!

Játsszátok el az egész történetet először úgy, ahogy ti képzeltek el a folytatását, utána pedig, ahogy az eredeti legenda szerint zajlottak le az események!

Divide et impera!

- azaz "Oszd meg és uralkodj!" Ebbe a jelszóba sűrűsödött a római köztársaság külpolitikájának lényege. Jól tudták, hogy alulmaradnának az Itália birtoklásáért vívott harcban, ha összefog ellenük a félsziget többi népe. Civakodjanak csak egymással, míg bele nem fáradnak – Róma pedig majd annak fogja a pártját, amelyet saját uralmának elfogadására kényszeríthet.

Ellenségeik sem tagadhatták, hogy a rómaiak kitűnően tudnak szervezni. Ennek köszönhetőék, hogy a gallok újabb támadását a latin szövetség élén verték vissza, és hogy itáliai ellenségeikkel is egyezségekre léptek. Csalfa egyezségeket voltak ezek – hol az egyik, hol a másik fél sértette meg, és persze kölcsönösen vádolták egymást hitzegéssel.

Leghangosabban a meggazdagodott plebejusok követelték, hogy ne elégedjenek meg Latium földjével, hanem kebelezzék be az egész félszigetet. Kapóra jött, hogy a gazdag Capua nagybirtokosai – a samnisoktól való féltükben – a rómaiaktól segítséget kértek. Nos hát meg is kapta Capua a segítséget, mégpedig kurtán-furcsán: a római csapatok bevonulásának másnapján Róma birtokához csapták egész Campaniát!

Még a szövetségeseik soraiban is óriási felháborodás tört ki – sorra lázadtak fel Ró

ma ellen, de csak megbékéltek, amikor vagyonszerzés dolgában a római polgárokkal egyenjogúaknak ismerték el őket.

Fél évszázad múlva már Közép-Itália leghatalmasabb állama lett Róma, és azzal is erősítette hatalmát, hogy a leverte népek fiainak is biztosította az állampolgári jogokat, – kivéve persze a közügyek intézésében való részvétel jogát. Tudatosan törekedtek arra is, hogy az egyes szövetségre kényszerített vagy meghódított népek ne ugyanolyan mértékben élvezzék a Rómától kapott jogokat.

(Falus Róbert: A római birodalom. Bp. 1981. 27-28.l.)

a. Mi tette lehetővé, hogy Róma a többi itáliai nép fölül kerekedjen, és tartósan megőrizze hatalmát?

b. Játsszátok el két római vitáját arról, hogy adjanak-e bizonyos jogokat az egyik nemrég meghódított nép fiainak!

c. Játsszátok el két itáliában élő görög vitáját arról, hogy hívjanak-e római katonákat segítségül egy másik görög gyarmatváros ellen vívott harcukban?

Befejezésül még három dologról szeretnék szót ejteni. Időnként az igényes, ambíciós történelemtanárokkal szokott előfordulni, hogy olyan történelmi problémákat, összefüggéseket is megpróbálnak a tanulókkal megértetni, amelyek tényleg meghaladják a 11-12 éves korosztály képességeit. Ez a veszély a szerepjátékokkal való feldolgozás esetén is fennáll. Ugyanakkor az is nyilvánvaló, hogy a megértési problémák, a félreértések okai egy konkrét jelenet bemutatásakor sokkal világosabban felismerhetők, és ezzel jobb lehetőséget biztosítanak a tanárnak a gyors korrigálásra és az utólagos tanulságok megállapítására. A problémamegoldó gondolkodás gyakorlásán kívül a szerepjátékok sikerének másik fontos feltétele, hogy a történelemtanár különös gondot fordítson a tanulók anyanyelvi és kommunikációs képességeinek rendszeres fejlesztésére is. Az első ilyen jellegű feladatok megismerésének az időszakában nagy segítséget nyújthat, ha az anyanyelvvórákon is gyakorolják a gyerekek a szerepjáték igényes megtervezésének és bemutatásának szabályait. E játékok jó alapokat teremtenek arra, hogy a differenciált történelmi empátia természetes érzékként működjön a tanulóknál a múlt megismerése során. A későbbiekben a feladattípus továbbfejlesztését jelentheti az, amikor egész élettörténeteket konstruáltathatunk a gyerekekkel. Ezekben elképzelhetik, hogy bizonyos történelmi korokat miként éltek át a benne élők attól függően, hogy mi jellemezte az egyéni helyzetüket.